DARK REIGN
THE FUTURE OF WAR

Die Zukunft des Echtzeit-Strategiespiels

Beilage zu PC Games 7/97



VORWORT

Ob Tomb Raider, Flying Corps oder Diablo – nur die vielversprechendsten PC-Hämmer würdigen wir mit einem PC Games-Special. Für diese aufwendigen Extra-Beilagen recherchieren wir normalerweise vor Ort: Thomas Borovskis ließ sich beispielsweise in London von den Bullfrog-Kreativen die Raffinessen des Dungeon Keeper-Spielprinzips erläutern, und Harald Wagner wagte sich mit der Bethesda-Crew aus Washington in die finsteren Winkel der Daggerfall-Verliese. Auch für Dark Reign, das im Juli erscheinende Echtzeitstrategiespiel von Activision, haben wir weder Kosten noch Jet-Lags gescheut und sind eigens nach Los Angeles geflogen, wo wir die Designer und Programmierer ein paar Tage lang sehr erfolgreich von der Arbeit abgehalten haben. Zurückgekommen sind wir mit weltexklusivem Material – mit Screenshots und Informationen, die noch nie zuvor veröffentlicht wurden. Beispielsweise wurde es uns als erstem PC-Magazin erlaubt, alle in Dark Reign vorkommenden Einheiten und Gebäude abzubilden. Zusätzlich lesen Sie bei uns erstmals die komplette Hintergrundstory und bekommen Informationen aus erster Hand – sogar dem allmorgendlichen Meeting des Produktionsteams durften wir beiwohnen, zu dem normalerweise nur der "harte Kern" der Dark Reign-Truppe (Producer, Creative Director sowie Chef-Programmierer, -Designer und -Grafiker) zugelassen ist.

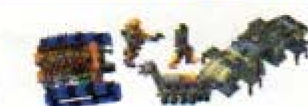
Auf den folgenden 14 Seiten zeigen wir Ihnen (unterteilt in appetitliche Häppchen), wie die Zukunft des Echtzeit-Krieges aussieht. Interface, Künstliche Intelligenz, Multiplayer-Modus – kein Bereich bleibt unangesprochen, keine Frage unbeantwortet. Die allerletzten Zweifel beseitigt dann hoffentlich unser gewohnt ausführlicher Test des endgültigen Programms in PC Games 8/97.

Bis dahin wünschen wir Ihnen viel Vergnügen mit dieser Sonderbeilage und erhellende Einblicke in das Universum der "Dunklen Herrschaft".

P. Maueröder

Petra Maueröder

INHALT





3D-Terrain, Waypoint-System, justierbare Einheiten-KI, Mission-Editor - Dark Reign klotzt mit einer Vielzahl innovativer Features.



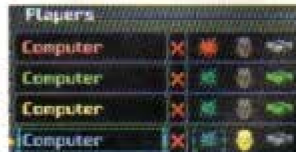
Wie macht man diese Fülle an Funktionen bedienbar? Auf zwei Seiten erläutern wir Ihnen Activisions Antwort auf diese Frage.



Dark Reign-Programmierer Ian Davis erläutert im PC Games-Interview, wie die KI eines Echtzeitstrategiespiels auszusehen hat.



Nachschub gefällig? Wer von Dark Reign nicht genug bekommen kann, bastelt sich seine eigenen Missionen mit einem komfortablen Editor.



Mehr Spieler, mehr Spaß: Echtzeitstrategiespiele gehören zu den populärsten Multiplayer-tauglichen PC-Titeln. Was bietet Dark Reign?

Impressum

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs: Christian Müller, Christoph Holowaty

Leitende Redakteure: (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt) Oliver Menne, Thomas Borovskis

Bildredaktion: Richard Schöller

Textkorrektur: Margit Koch

Layout: Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Oliver Schneider, Hans Strobel

Titel: Activision

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen: Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter: Michael Schraut

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Wir bedanken uns sehr herzlich ...
... beim deutschen Activision-Distributor Bomico in Frankfurt-Kelsterbach
... bei Product Manager Stefan Weyl
... beim US-Hauptquartier von Activision
... bei Dark Reign-Produzent Greg Borrud und dem gesamten Dark Reign-Team

Herrschaftszeiten

Ein größenwahnsinniges Imperium, eine unbeugsame Rebellen-Truppe und Sie mittendrin: Dark Reign („Finstere Herrschaft") lautet der Titel des verheißungsvollen Echtzeitstrategiespiels von Activision, das Ihnen in diesem Sommer den Schweiß auf die Stirn treiben wird. Wir beantworten die drängendsten Fragen rund um Dark Reign, räumen mit einigen kursierenden Gerüchten auf und gehen dabei vor allem auf das rätselhafteste aller ungelösten Mysterien ein: Was hat Dark Reign, was WarCraft 2 und C&C: Alarmstufe Rot nicht haben?

Angenommen, ich kaufe mir in diesem Jahr nur ein einziges Echtzeitstrategiespiel. Warum sollte ich mich dann ausgerechnet für Dark Reign entscheiden?

Man kann gar nicht oft genug würdigen, daß Dark Reign nicht unbedingt in grafischer, dafür in spielerischer Hinsicht neue Maßstäbe setzen wird. Schon jetzt läßt sich absehen, daß die meisten Echtzeit-Neuerscheinungen dieser Saison fast ausschließlich „was fürs Auge" bieten. Doch an fundamentale spielerische Neuerungen traut sich so recht niemand heran – zu groß das Risiko, mit eigenwilligen Spezialitäten haarscharf an den Vorstellungen der anvisierten C&C-Käuferschaft vorbeizuschrammen. Und genau das ist es, was Dark Reign wohltuend von der Konkurrenz abhebt – nämlich ein paar ganz wesentliche Fortschritte im Gameplay. Und wenn Sie seither Alarmstufe Rot und WarCraft 2 gespielt haben, bis eine weibliche Vertrauensperson den Strom abgedreht hat, dann werden Sie Ihre strategische Vorgehensweise ganz schön über den Haufen werfen müssen. Denn seit neuestem haben Sie es mit einem Gegner zu tun, der alles ist, nur eines nicht: berechenbar.

Was ist an diesem Dark Reign eigentlich so toll?

Nur die wenigsten Titel schaffen es, selbst die ausgebufftesten Echtzeitstrategen noch zu überraschen. Dark Reign gehört dazu. Einige Beispiele:

3D-Gelände

Was bei Hexagon-Strategiespielen selbstverständlich ist, kommt erstmals auch in einem C&C-verwandten Programm so richtig zum Tragen: Die Dark Reign-Engine berücksichtigt alle Aspekte der 3D-Umgebung, seien es Berge, Sümpfe, Straßen, Wüsten oder kleine Hügel. Anders als in vergleichbaren Spielen hat der jeweilige Untergrund (Morast, Straße, Gras, Schnee etc.) und die zu überwindende Steigung tatsächlich Einfluß auf die Fortbewegungs-Geschwindigkeit: Steile Böschungen stellen für einen kleinen Panzer ein ernstzunehmendes Problem dar, Luftkissen-Fahrzeuge scheitern bereits an den läppischsten



Deutschland-Premiere: wir präsentieren Ihnen die wichtigsten Bauwerke und Einheiten, die Sie im Laufe Ihrer Dark Reign-Karriere kennenlernen werden.



Hauptquartiere
In Ihrer Kommandozentrale entstehen die „Construction Rigs", die wiederum für die Konstruktion aller Gebäude zuständig sind. Das Hauptquartier kann zweimal upgegradet werden.









Taelon Mine
In den Minen wird Taelon abgebaut und zu den Kraftwerken befördert.



Taelon-Power Generator
Der Power Generator versorgt alle Gebäude mit Energie.



Water Extractor
Wasser wird aus unterirdischen Quellen gewonnen und von Tankern zum Water Launch Pad transportiert.



Water Launch Pad
In den gigantischen Silos des Launch Pads wird das angelieferte Wasser bis zum Verkauf gespeichert.



Training Facility
Ein Update dieses Ausbildungszentrums für

Schrägen, und Soldaten quälen sich durch den Morast. Weitere Konsequenz: Normalerweise wählen Units den kürzesten Weg zwischen Punkt A und Punkt B, da diese Route gleichzeitig der schnellsten Variante entspricht. Anders bei Dark Reign: Bedingt durch die Landschaft mit all den Steigungen und ungünstigen Böden kann ein Umweg vorteilhafter sein.

Eingeschränkte Sicht

Bedingt durch den „Fog of War" (nicht deaktivierbar!) sind nur jene Teile der Karte sichtbar, in denen Ihre Gebäude stehen oder Einheiten vertreten sind. Obendrein werden die Höhenstufen einkalkuliert: In einem von Bergen umgebenen Tal „sieht" eine Einheit nur bis zum Rand dieses Beckens. Erst auf einem Gipfel genießt man den Weitblick. Wenn sich eine gegnerische Einheit auf der anderen Seite eines Gebirgszuges entlangbewegt, werden Sie davon nichts mitbekommen. Durch geschicktes Anschleichen und die Ausnutzung der Deckung lassen sich daher trickreiche Überrumpelungs-Aktionen durchführen.



Alarmstufe Rot für Infanteristen: Ein Shredder bahnt sich seinen Weg durch Ihre gut versteckte Basis und hält Ausschau nach Opfern.



„Wir werden in Kürze einen eigenen Server in Deutschland einrichten, damit bis zu vier Spieler gleichzeitig ohne Performance-Einbußen über das Internet antreten können."
Greg Borrud, Producer

Justierbare KI

Wie Ihnen der Computergegner das Leben zur Hölle macht, darüber informieren wir Sie im Kapitel über die Künstliche Intelligenz. Zusätzlich bietet Dark Reign ein bemerkenswertes Feature: Das Verhalten Ihrer Schützlinge läßt sich für Ausnahmesituationen regelrecht erzwingen, wenn's beispielsweise um die bedingungslose Verteidigung eines Wasserspeichers geht. Mehr zu diesem spannenden Thema ab Seite 12.



Darf's ein bißchen mehr sein? Einheiten lassen sich auf Vorrat produzieren: Einfach mehrmals auf das jeweilige Icon klicken, fertig. Die Zahlen geben an, wie viele Exemplare gegenwärtig hergestellt werden.

Deaktivierung der Energie-Versorgung

Einige Gebäude verlangen nach einer ununterbrochenen Energie-Versorgung, um überhaupt zu funktionieren – vergleichbar der Radarstation in C&C: Alarmstufe Rot. Werden Ihre Kraftwerke überstrapaziert, können Sie vorübergehend nicht benötigte Gebäude vom Stromnetz abkoppeln, damit wenigstens Ihre wichtigsten Anlagen betriebsbereit bleiben. Beispiel: Die „Phase Facility" ermöglicht es einzelnen Einheiten, sich quasi selbst „unsichtbar" zu machen. Bricht die Stromversorgung zusammen, weil Sie bejspielsweise in der Zwischenzeit Ihr Hauptquartier upgedatet haben, würden diese Einheiten plötzlich sichtbar werden und das Versteckspiel auffliegen.

Waypoint-System

Größere Offensiven lassen sich viel besser planen, wenn Sie Ihren Bataillonen im Vorfeld genaue Anweisungen geben. Beispiel: Sie lenken den Gegner am Westausgang seiner Basis mit einigen Kamikaze-Einheiten ab, während Sie im Osten mit schweren Panzern einrollen. In herkömmlichen Echtzeitstrategiespielen erfordert eine solche Vorgehensweise ein gerüttelt Maß an Organisationstalent, um diesen Massenanlauf einigermaßen in kontrollierte Bahnen zu lenken. Nicht so in Dark Reign: Durch präzise Befehle stimmen Sie das Timing bereits im Vorfeld optimal nach Ihren Vorstellungen ab.

Sammelbestellungen

Wenn Sie zehn Phase-Panzer benötigen, müssen Sie nicht jedes Mal eine Fertigstellung abwarten, um das nächste Exemplar in Auftrag geben zu können. Stattdessen bestellen Sie einfach die gewünschte Menge einer Einheit durch entsprechend häufiges Klicken auf das Icon.



Der Pfad der Tugend: Ein Scout Tank schiebt Wache vor einer Wasserpumpe. Dazu wurde eigens eine Patrouillen-Route eingerichtet.



Vor den „Water Launch Pads" bilden sich lange Schlangen an Frachtern, die das zutage geförderte Wasser anliefern wollen.

Morph-Einheiten

Wundern Sie sich nicht, wenn plötzlich ein Kaktus (!) in Ihrem Stützpunkt umherhuscht – dahinter verbirgt sich mit 100%iger Sicherheit ein Scout oder ein Sniper. Mittels „Morphing" verwandeln sich diese Einheiten in harmlos wirkende Bäume und Felsen, die unbemerkt feindliche Stützpunkte und Vorgänge in den Grenzgebieten auskundschaften. Auch für die Früherkennung von Feindbewegungen läßt sich ein gezielt plazierter, „lebender" Busch verwenden. Der Infiltrator kann sich hingegen in eine x-beliebige feindliche Infanterie-Einheit verwandeln und als „einer von ihnen" diskret die Aktionen des Kontrahenten verfolgen.



„Im Idealfall sollte man während des Spielens gar nicht an das Interface denken müssen. Die Herausforderung für uns bestand darin, die vielen Features bedienbar zu machen und die Leute nicht mit Optionen zu erschlagen."
Josh Resnick, Creative Director

Ausspionieren des Gegners

Sie schleusen einfach einen Infiltrator in eine gegnerische Fabrik oder Kaserne ein – und wenn Sie Glück haben, wird er heil zurückkehren und Ihnen den Zugriff auf feindliche Technologien ermöglichen. Grundsätzlich las-





Fußtruppen ermöglicht die Produktion leistungsfähigerer Einheiten.

Assembly Plant
Vom einfachen Truppentransporter bis hin zu voluminösen Hover-Kriegsschiffen entstehen alle Fahrzeuge in dieser Fabrik, die zu den upgradebaren Gebäuden gehört.

Field Hospital
Beschädigte Infanterie-Einheiten können ambulant kuriert werden.

Repair Station
In der Reparaturwerkstatt werden ramponierte Fahr- oder Flugzeuge instandgesetzt.

Camera Tower
An dieser Apparatur sind mehrere Videokameras befestigt, die Ihnen auch in entlegene Gegenden Einblick gewähren.

Re-arming Deck
Manche Einheiten (u. a. das Sky Bike) verfügen nur einen eingeschränkten Munitionsvorrat, der in diesem Depot wieder aufgefüllt wird.

Air Defense Site
Wenn Sie sich vor Luftangriffen schützen wollen, sollten Sie Ihre Stützpunkte mit diesen Anlagen ausstatten.

Phasing Facility (nur Freedom Guard)
Damit Sie überhaupt die sogenannten „Phasing"-Einheiten

nutzen können, brauchen Sie zunächst dieses Gebäude. Das bedeutet gleichzeitig: Wird es zerstört oder reicht die Stromversorgung nicht aus, verlieren die jeweiligen Einheiten ihre „Phasing"-Fähigkeiten.

Temporal Gate (nur Imperium)
Maximal fünf Einheiten können gleichzeitig an einen anderen Ort verlegt werden (z. B. mitten in die Basis der Konkurrenz).

Temporal Rift Creator (nur Imperium)
Nach dem Aufladevorgang sorgt ein Klick auf eine beliebige Stelle dafür, daß sich alle Einheiten im Umkreis augenblicklich in Luft auflösen.

Die Einheiten

Die folgenden Units werden sowohl vom Imperium als auch von der Freedom Guard eingesetzt:

Construction Rigs
Ohne Construction Rigs keine Gebäude: Für jede (!) Konstruktion wird ein solches Baufahrzeug benötigt.

Freighter
Die recht gut gepanzerten, aber sehr langsamen Transporter können Sie entweder zur Beförderung von Wasser oder von Taelon-Kristallen verwenden.

Hover Freighter
Der Frachter schwebt auf einem Luftkissen und kann sich daher auch über Wasser bewegen.

Freedom Guard

Spider Bike
Die Grundlage des Heers der Freedom Guard bilden die flinken Spider Bikes, die relativ günstig zu haben sind und mit nahezu jedem Untergrund klarkommen.

Skirmish Tank
Ausgestattet mit einem ausgewachsenen Missile Launcher, kann

sen sich die Baupläne aller Einheiten und Gebäude Ihrer Rivalen besorgen. Nistet sich der Infiltrator in der Schaltstelle der Macht (also im Hauptquartier) ein, erschließen sich Ihnen sämtliche Regionen, in denen Ihr Rivale aktiv ist.

„Echte" Allianzen

Die glorreichen Allianzen in C&C: Alarmstufe Rot enden meist mit der Flucht des Verbündeten in die Basis eines freundschaftlich gesinnten Partners. In Dark Reign wird von Anfang an viel stärker zusammengearbeitet – von der Überweisung beliebiger Credits-Beträge bis hin zu Einheiten-Spenden reicht die Palette. Mehr dazu im Multiplayer-Kapitel!

Basis-Ausbau

In Dark Reign müssen Ihre Gebäude nicht mehr zwangsläufig aneinandergrenzen, sondern dürfen willkürlich auf das Terrain verteilt werden. Einige Bauwerke (z. B. das Hauptquartier und die Fahrzeugfabrik) können obendrein upgegradet werden. Lohn der Investition: eine noch größere Auswahl an Einheiten und Gebäuden. Und je mehr Kasernen und Fabriken man besitzt, desto schneller wird produziert. Zwei Anlagen sorgen bereits für eine Halbierung der Herstellungszeiten.

Beförderung von Einheiten

Wenn eine Einheit längere Zeit überlebt und/oder mehrfachen Feindkontakt hatte, wird sie befördert, was zu einer höheren Widerstandsfähigkeit führt.

Tarngebäude

Freuen Sie sich nicht zu früh, wenn Sie auf das vermeintlich ungeschützte Hauptquartier Ihres Erzfeindes stoßen – es könnte sich auch um ein Tarngebäude handeln, also eine Attrappe, die für wenig Geld gebaut wurde und nur einem einzigen Zweck dient: Sie in die Irre zu führen.



Regelmäßige Gebäude-Upgrades sind ein absolutes Muß, will man mit den Fortschritten der Konkurrenz Schritt halten.



Zuschauer unerwünscht: Wenn Sie die Kamera-Türme Ihres Kontrahenten zerstören, legt sich der „Fog of War"-Mantel über dieses Gebiet.

Integrierter Editor

Einzelspieler-Missionen, Mehrspieler-Karten oder gar ein völlig anderes Spiel – der Dark Reign-Editor bietet Ihnen Freiheiten, wie man sie bislang nur von den Editoren populärer 3D-Actiontitel gewohnt war. Detaillierte Informationen finden Sie auf Seite 15.



„Wir verzichten bewußt auf „Eye Candy" in Form von minutenlangen Zwischensequenzen und setzen unsere Kreativen lieber dazu ein, um die Grafik im Spiel selbst so gut wie irgend möglich zu gestalten."
Josh Resnick, Creative Director

Worum geht's in Dark Reign?

Im 23. Jahrhundert glaubt die Menschheit, eine perfekte Möglichkeit gefunden zu haben, der grassierenden Überbevölkerung und der wachsenden Kriminalität gleichzeitig Herr zu werden: Man verfrachtet alle Verbrecher auf den abgelegenen Planeten Io. Zu diesem Zweck wird eigens eine Behörde, die „Jovian Detention Administration" (JDA), gegründet, die den Transport und die Überwachung der Gefangenen übernimmt. Kurz darauf werden die Häftlinge dazu mißbraucht, die nicht ungefährliche Erschließung wei-



Ab sofort errichten Sie Gebäude dort, wo Sie es für richtig halten: Dark Reign verzichtet auf den üblichen Zwang zum kompakten Basis-Bau.

terer Weltraumkolonien voranzutreiben. Der Trick dabei: Die Wasserreserven an Bord der gigantischen Kolonisations-Frachter reichen gerade mal für wenige Jahre aus – sollte ein Projekt mißlingen, wäre man gleichzeitig auch die jeweiligen Gefangenen los. Nach der Erschließung eines Außenposten werden die unfreiwilligen Pioniere auf den nächsten Planeten verlegt. Mit der Zeit besetzt die JDA große Teile des Universums, kontrolliert die Wasservorräte und benennt sich schließlich in „Das Imperium" um. Angesichts der zunehmenden Unterdrückung treten immer mehr Gefangene der „Freedom Guard" bei, die einen blutigen Bürgerkrieg gegen das totalitäre Regime führt. Als die Situation eskaliert, entschließt sich das Imperium zur Entwicklung des „Desiccators" („Austrockners"), einer tödlichen Waffe, die binnen weniger Minuten sämtlichen Wasser-Molekülen eines Planeten die Wasserstoff-Atome entzieht. Derweil entdeckt der unabhängige Wissenschaftler Togra das Element 115, das die Umwandlung von Materie ermöglichen soll. Aus Angst vor Spionen des Imperiums flieht er zusammen mit anderen namhaften Forschern auf einen anderen Planeten, doch der Konvoi wird unterwegs von JDA-Raumschiffen abgefangen. Togra selbst ist spurlos verschwunden, und die Suche nach seinem Kreuzer wird rasch aufgegeben.

Mehrere Jahrhunderte später: Während der Bürgerkrieg weiter um sich greift, fällt Ihnen eine Sonde in die Hände, die von Togra höchstpersönlich versandt wurde. Darin



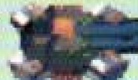
„WarCraft 2 und einige 3D-Actionspiele haben bewiesen, daß es eine Menge Leute gibt, die ihre eigenen Missionen designen wollen. Deshalb stand von Anfang an fest, daß der Dark Reign-Editor so viele Features wie nur möglich bieten soll."
Greg Borrud, Producer



Der clever taktierende Computergegner nutzt jede sich bietende Möglichkeit zum Angriff: eine unverteidigte Basis wie in diesem Beispiel wird innerhalb weniger Minuten dem Erdboden gleichgemacht.

dieser Panzer sowohl zur Bewachung von Quellen als auch zu Großangriffen auf Verteidigungsstellen eingesetzt werden.

Triple Rail Hover Tank



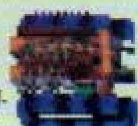
Die beste Freedom Guard-Einheit kommt mit allen Geländearten zurecht und bedient sich elektromagnetischer Projektile – keine Panzerung ist vor ihr sicher.

Tank Hunter



Vor allem für den Nahkampf gegen imperiale Panzer eignet sich der Tank Hunter, der immense elektrische Ladungen ausstößt.

Phase Tank



Der Panzer kann sich unauffällig im Boden einbuddeln und auf Befehl auftauchen – mit diesem Trick bringen Sie jeden Gegner aus dem Konzept. Allerdings kann er sich nur an der Oberfläche fortbewegen und feuern.

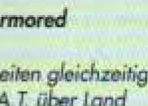
Hellstorm Artillery



Mehr als viermal so weit wie herkömmliche Einheiten feuert die Hellstorm Artillery. Das großflächig wirkende Geschoß kann ganze Stützpunkte aus der sicheren Distanz innerhalb kürzester Zeit dem Erdboden gleichmachen. Nachteile: Das Kettenfahrzeug bewegt sich gemächlich voran, ist nur mittelprächtig gepanzert und zieht im Nahkampf den Kürzeren.

R.A.T. (Rapid Armored Transport)

Bis zu fünf Einheiten gleichzeitig werden vom R.A.T. über Land und Wasser transportiert. Solange sich das Fahrzeug nicht bewegt, kann es chamäleonartig die Farbe der Umgebung annehmen und sich so unbemerkt den feindlichen Linien nähern.



Flak Jack



Die fortgeschrittene Version des Construction Rigs saugt winzige Metall-Partikel ein, komprimiert sie und stößt diese dann in gigantischen Wolken aus. Die Sache

hat nur einen Haken: Flak Jacks wirken nur gegen Flugzeuge; gegen Landeinheiten sind sie machtlos.

Sky Bike



Man nehme einige geringfügige Veränderungen an der Karosserie der Spider Bikes vor, und schwupps! erhält man ein flugtaugliches, wendiges und äußerst preisgünstiges Vehikel, mit dem sich vor allem Fußtruppen erstklassig bekämpfen lassen.

Raider



Sobald die Phasing Facility gebaut wurde, verfügt sie über die gleichen Tarn-Möglichkeiten wie andere Phase-Einheiten.

Mercenary



Der Söldner ist mit einem Maschinengewehr bewaffnet und in allen Belangen dem Modell „Raider" überlegen.

Basis-Verteidigung:

Laser Turret (nur Freedom Guard)



Plasma-Turret (nur Imperium)



Neutron Accelerator (nur Imperium)

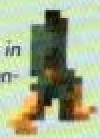


Scout/Sniper



Der weibliche Scout wird vor allem für die Überwachung der Grenzlinien eingesetzt. Besonderheit: Sie kann sich in starre Objekte (z. B. Bäume, Büsche oder Felsen) verwandeln. Nach Erreichen des Veteranen-Status wird aus dem „Scout" ein „Sniper", der Infanterie-Einheiten gefahrlos mit einer Langstreckenwaffe ausschaltet.

Infiltrator



Sobald der Infiltrator in eine imperiale Waffenfabrik oder Kaserne eingedrungen ist, kann er die Baupläne für sämtliche feindlichen Gebäude und Einheiten stehlen. Wenn Sie ein Objekt ausgewählt haben, zeigt eine Leiste die Fortschritte des Spezialisten an. Anschließend muß er wohlbehalten ins heimat-

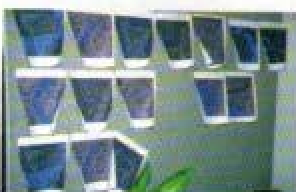
läßt er nicht nur schöne Grüße ausrichten, sondern kündigt auch die Zerstörung seines Zufluchtsortes durch den Desiccator an. Dank der Sonde könnten Sie just zu dem Zeitpunkt zurückreisen, bevor Togra getötet wird. Mit seinem Wissen um das Element 115 hätte die Freedom Guard eine reelle Chance gegen das Imperium. Doch zuvor müssen Sie in zwei Dutzend simulierten Kämpfen beweisen, daß Sie in der Lage sind, die Rebellen in der alles entscheidenden Schlacht zum Triumph zu führen. Nehmen Sie die Herausforderung an?

Wie viele Missionen werden mitgeliefert?

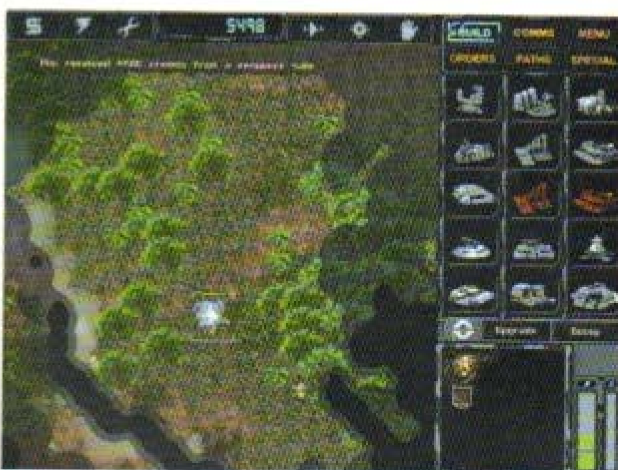
Neben sechs Trainings-Einsätzen (bei denen Sie behutsam mit allen Features vertraut gemacht werden) umfaßt Dark Reign zweimal zwölf Missionen. Die beiden Kampagnen münden jeweils in die finale Schlacht. Nach derzeitigem Stand der Dinge sollen Sie während einer Karriere jederzeit die Fronten wechseln können – wer an einem Freedom Guard-Einsatz gescheitert ist und der Meinung ist, daß das Imperium durch Startposition o. ä. bevorzugt wird, kann sich durch ein „Überlaufen" auf die gegnerische Seite gerne vom Gegenteil überzeugen.

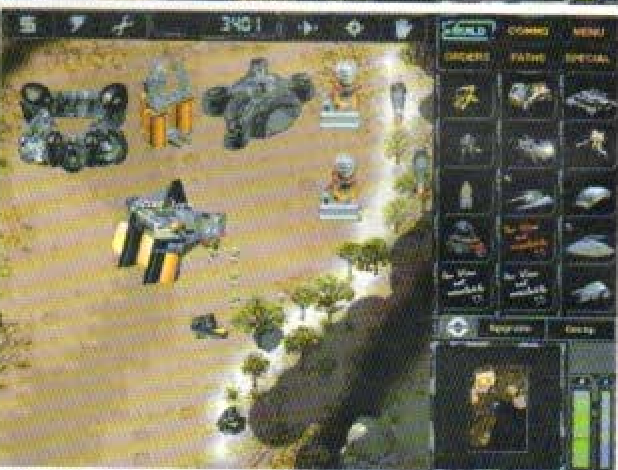
Wie sind die Einsätze aufgebaut?

Zusätzlich zu den üblichen Zerstöre-die-gegnerische-Basis-Missionen müssen Sie Konvois eskortieren und Promis aus den Händen der Widersacher befreien. Oder Sie sollen eine bestimmte Menge Wasser aus den feindlichen Quellen



Farbausdrucke künden von den ersten fertigen Missionen.







Die Missionen sind in unterschiedlichstem Terrain angesiedelt – von zerklüfteten Gebirgsgegenden bis hin zu steppenartigen Einöden.

stibitzen. Ebenfalls vorgesehen: Man beauftragt Sie, Ihre Basis mindestens 60 Minuten einsatzbereit zu halten oder ein bestimmtes Gebäude der Konkurrenz zu vernichten. Ähnlich wie in Alarmstufe Rot sind die Aufträge wie kleine Stories konzipiert, d. h. es müssen mehrere Teilziele (z. B. Gefangene befreien, zu Treffpunkt lotsen, dort Verstärkung abholen und zu einer Basis vordringen) erfüllt werden.

Welche Ressourcen werden abgebaut?

Das Rohstoff-Management ist dezent komplexer als bei Command & Conquer oder WarCraft 2. Prinzipiell gibt es zwei Ressourcen: Wasser und das

seltene Kristall Taelon. Zu Beginn einer Mission brauchen Sie neben einem Hauptquartier vor allem ein Kraftwerk („Taelon Power Generator") und einen Wassertank („Water Launch Pad"). Wenn Sie eine Quelle oder Taelon-Vorkommen entdecken, können Ihre „Construction Rigs" dort eine „Water Extractor"-Anlage (Pumpen) bzw. eine „Taelon Mine" bauen. Nach Fertigstellung pendelt ein Frachter eigenständig zwischen Quelle bzw. Mine und Lager hin und her; bei großen Entfernungen kann es sich lohnen, zusätzlich einen zweiten oder gar dritten Transporter einzusetzen. Das aktuelle Guthaben zeigt Ihnen eine Säule im unteren rechten Bildschirmbereich; beim Erreichen der maximalen Füllhöhe wird der gesamte Wasser-Bestand verkauft und der Erlös (4.500 Credits) gutgeschrieben. Die Ressourcen regenerieren sich mit Zeit, allerdings sehr langsam.

Wodurch unterscheidet sich die Technologie des Imperiums von den Errungenschaften der Freedom Guard?

Das Imperium ist technologisch fortgeschrittener und genießt vor allem in weitgehend flachen Regionen wegen der Hover-Technologie Vorteile. Außerdem verfügt die „dunkle Seite der Macht" über Teleportationsanlagen, mit denen ganze Truppenverbände an jeden beliebigen Ort gebeamt werden können. In hügeligen Gebieten dominiert hingegen die Freedom Guard, die sich dank Ihrer Phasing-Einheiten nahezu unbemerkt an den Feind heranpirschen kann.

Welche Einheiten-Typen gibt es?

- Die Einheiten der Kategorie „Walker" (Läufer) sind in der Lage, selbst die steilsten Hänge zu erklimmen, und kommen auch in Sumpfgebieten gut zurecht – wenn auch mit stark verringertem Tempo.
- Kettenfahrzeuge und Vehikel auf Rädern eignen sich für befestigtes Terrain (z. B. Straßen).
- Hover-Einheiten erzeugen ein schwaches Anti-Gravitationsfeld, das es ihnen erlaubt, knapp über der Erd- oder Wasseroberfläche zu schweben. Daher können sie selbst Flüsse und Seen problemlos und ohne Geschwindigkeits-Einbußen überwinden; umgekehrt bringt aber auch die Fortbewegung auf befestigtem Terrain keine Vorteile. Und: Hover-Einheiten scheitern selbst an den geringsten Steigungen.
- Flugzeuge sind unabhängig von allen Widrigkeiten des Untergrunds und können sämtliche Regionen einer Karte erreichen.

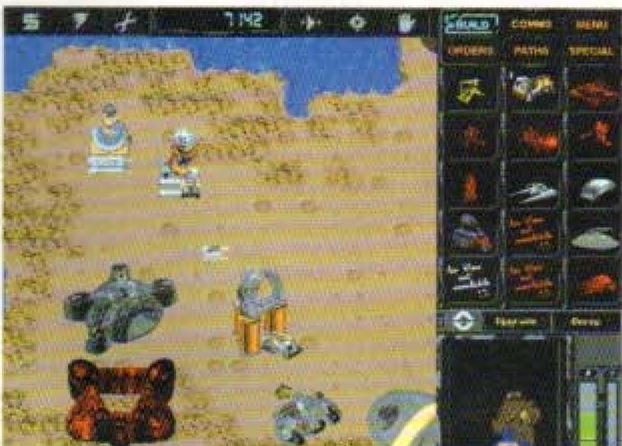
„Der Einsteiger wird auf Waypoints und anpaßbare Einheiten-KI verzichten können, doch für den fortgeschrittenen Spieler werten sie das Gameplay spürbar auf."
Josh Resnick, Creative Director

Wie wird die Energie-Versorgung sichergestellt?

Beim Bau eines Kraftwerks („Taelon Power Generator") werden bereits einige Taelon-Kristalle mitgeliefert, mit denen



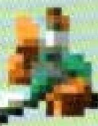
Wie gelangen Ihre Einheiten auf die Insel? Ihre Construction Rigs setzen waagerechte oder senkrechte Brücken-Fragmente aneinander.



Power Off: Das Gebäude links unten wurde vorübergehend deaktiviert, damit für die anderen Anlagen genügend Energie zur Verfügung steht.

liche Hauptquartier zurückkehren, damit die Errungenschaft zur Verfügung steht. Wird er allerdings entdeckt, schrillt eine Alarmglocke, und die Wachmannschaften des Imperiums machen mit dem Eindringling kurzen Prozeß. Nistet sich der Infiltrator in einem gegnerischen Hauptquartier ein, kann er die Feindbewegungen mitverfolgen.

Field Medic



Angeschlagene Units werden automatisch gesundgepflegt, wenn sie sich in der Nähe des Field Medic aufhalten.

Mechanic/Saboteur

Der Mechaniker repariert beschädigte Fahrzeuge direkt auf dem Schlachtfeld. Wird der Mechaniker nach einiger Zeit zum Saboteur befördert, kann er gegnerische Gebäude lahmlegen.

Martyr

Die „lebenden Zeitbomben" sind bis zum Hals mit Sprengstoffen bestückt und werden einfach ins feindliche Lager geschickt.

Shock Wave



Von dieser Waffe gehen gewaltige Erdstöße aus, die sich vom Verursacher wegbewegen und eine Spur der Verwüstung hinterlassen. Nach dem Aussenden der Wellen zerstört sich die sündteure Einweg-Einheit selbst.

Imperium

Scout Tank



Der schnelle, strapazierfähige und gut bewaffnete Panzer kann sowohl gegen Infanterie als auch gegen Fahrzeuge eingesetzt werden.

Plasma Tank



Elementarer Bestandteil Ihrer Landstreitkräfte ist der schwer gepanzerte Plasma Tank.

Tachion Tank



In ausweglosen Situationen können Sie das „Monster" unter den Panzern mittels „Self-Destruct"-Option in die Luft sprengen. Die Explosion zerstört andere Einheiten in unmittelbarer Umgebung oder beschädigt sie stark.

Shredder

Der Shredder sieht aus wie eine gigantische Kreissäge und funktioniert auch so – eine perfekte Waffe gegen Soldaten-Ansammlungen.

S.C.A.R.A.B. (Self Contained Armored Ranged Artillery Battery)

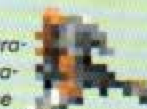
Bei Gefahr kann sich der S.C.A.R.A.B. in eine Art „Schneckenhaus" zurückziehen und in diesem Zustand auch längere Zeitspannen bis zum Eintreffen von Verstärkung überstehen.

Sky Fortress

Alles Tödliche kommt von oben: Bei dieser „Himmels-Festung" handelt es sich um eine schwebende Plattform mit immensen Plasma-Geschützen.

Recon Drome

Dieses putzige „Schwebeteilchen" dient in erster Linie zum Ausspionieren gegnerischer Stellungen.

Exterminator

Dank der Antigravitations-Generatoren kann diese Mischung aus Hover- und Walker-Technologie Gewässer überqueren und steile Hänge hinaufpreschen.

Amper

Prädikat „Besonders heimtückisch": Der Amper-Cyborg schießt kleine präparierte Dart-Pfeile auf Infanteristen, die innerhalb weniger Sekunden tödlich wirken.

Hostage Taker

Wie ein Staubsauger sammelt der Hostage Taker arglose Infanteristen ein, unterzieht sie einer Gehirnwäsche und entläßt sie danach wieder in die Freiheit. Im Gepäck der Opfer befindet sich allerdings ein hochexplosiver Sprengkörper, der sich gezielt auslösen läßt.

sich eine Handvoll Gebäude betreiben läßt. Wenn Sie eine „Taelon Mine" installieren, werden weitere Kristalle in das Kraftwerk transportiert, und die Energiemenge erhöht sich. Ist die Aufnahmefähigkeit der Kraftwerke erschöpft, sollten Sie einen zweiten oder dritten Power Generator in Auftrag geben. Die Bauwerke müssen nicht miteinander verbunden sein; die Kraftwerke versorgen all Ihre Konstruktionen auf der gesamten Karte. Steht zuwenig Energie zur Verfügung, dauert die Produktion erheblich länger.



„Die meisten Ideen für das Design von Einheiten und Missionen ergeben sich direkt aus den Möglichkeiten der Programm-Engine."
Josh Resnick, Creative Director

Können Gebäude abgerissen oder verkauft werden?

Ja. Allerdings gibt es zwei Einschränkungen: Zum einen wird Ihnen nicht die gesamte Kaufsumme gutgeschrieben, zum anderen dauert der Abbruch eine gewisse Zeit (wird durch eine Leiste dargestellt). Dadurch soll verhindert werden, daß man – etwa wie in C&C – bei einem Angriff schnell alle Gebäude verkauft, um angesichts der aussichtslosen Situation zumindest einen Teil des investierten Betrags zu retten.

Sind Einheiten reparierbar?

Ja. Für Infanterie existiert ein „Field Hospital" (Feldlazarett), Fahrzeuge schickt man hingegen in die „Repair Station" (Reparatur-Werkstatt). Unterwegs wird man von „Field Medics" (Sanitätern) sowie „Mechanics" (Technikern) unterstützt.

Kann ich Bauwerke errichten, wo ich will?

Ja. Die Gebäude können beliebig über die Landschaft verteilt werden, sofern Bäume, Felsen, Gewässer oder Hügel genügend Platz lassen. Denn ab sofort übernehmen die mobilen „Construction Rigs" die Konstruktion von Anlagen. Ob kompakte Bauweise oder fein säuberlich auf Ihr Hoheitsgebiet verteilt – die Struktur einer Basis läßt sich nun individueller an die jeweilige Umgebung anpassen.

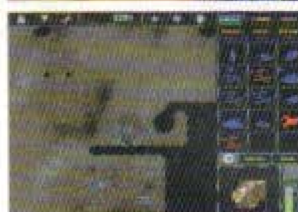
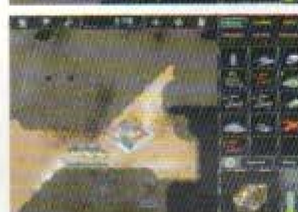
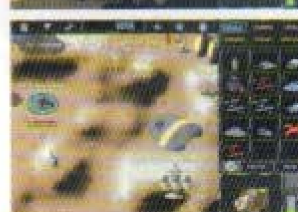
Wie wird das Scrolling bewerkstelligt?

Bewegt man den Mauscursor an den Bildschirmrand, scrollt der aktuelle Bildausschnitt sanft in die jeweilige Richtung. Alternativ können Sie die rechte Maustaste gedrückt halten und auf diese Weise blitzschnell über die gesamte Karte manövrieren. Weitere Möglichkeit: Man klickt mit der rechten Maustaste auf die Mini-Map.

Können gegnerische Gebäude übernommen werden?

Nein. Laut Aussage der Designer wirken sich solche Kinkerlitzchen hochgradig frustfördernd aus. Geht erst einmal eine Fabrik in die Hände des Feindes über, ist das Spiel meist schnell vorbei. Als Ausgleich dürfen die technischen Errungenschaften der Konkurrenz ausspioniert werden.



Das Teleportationspad beamt Einheiten an jeden beliebigen Ort.

Wie merke ich, daß meine Einheiten angegriffen werden?

Zum einen zeigt Ihnen die Mini-Map, ob feindliche Einheiten in



Spieldesigner und Beta-Tester in einem: Ex-Blizzard-Mitstreiter Ron Millar überprüft die Multiplayer-Karten auf ihre Ausgewogenheit.

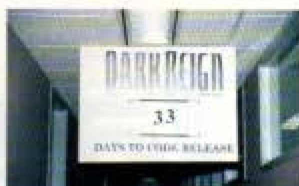
Ihr Hoheitsgebiet eindringen. Zum anderen weist Sie aber auch die Sprachausgabe auf Kampfhandlungen hin.

Wer verbirgt sich hinter Dark Reign?

Entwickelt wurde die Spiel-Engine vom australischen Programmierteam Auran (vormals „Australis"), die das Programm anschließend an Activision verkauft haben. Seit November vergangenen Jahres laufen daher alle Fäden im US-Hauptquartier in Los Angeles zusammen: Im vierten Stock eines Hochhauses am berühmten Wilshire Boulevard (in direkter Nachbarschaft zur Interstate '76-Crew) werkeln 24 Mitarbeiter an Dark Reign, darunter Creative Director und MechWarrior 2-Macher Josh Resnick. Parallel dazu entwickeln die 16 Auran-Mitarbeiter die Engine weiter und steuern Grafiken bei.

Wer ist eigentlich dieser Ron Millar, der ständig mit Dark Reign in Zusammenhang gebracht wird?

Ohne ihn gäbe es die Lost Vikings nicht, und ohne sein Engagement würden WarCraft 2 und Diablo heute sicherlich anders aussehen: Nach fünf erfolgreichen Blizzard-Jahren wechselte Spieldesigner Blizzard Ron Millar (28) im Herbst 1996 als „Creative Consultant" ins Activision-Team, um dort Dark Reign den letzten Feinschliff zu verpassen.



Countdown: In wenigen Wochen gibt's Dark Reign zu kaufen.

Wann kommt Dark Reign auf den Markt?

Laut Produzent Greg Borrud soll Dark Reign pünktlich zur E3 in Atlanta fertig sein. Weltweiter Release-Termin: Anfang Juli 1997.

Wird es eine deutsche Version geben?

Ja, und zwar zeitgleich mit der US-Version.

Werden Animationen oder Zwischensequenzen für die deutsche Version „entschärft"?

Nein. Aufgrund der „unproblematischen" Hintergrundstory muß Activision von vornherein keine Änderungen vornehmen – Sie können also beruhigt zur komplett deutschen Fassung greifen.



Der Kongreß tagt: jeden Morgen trifft sich das Dark Reign-Team zur Einsatzbesprechung.

Welche Mindest-Konfiguration setzt Dark Reign voraus?

Pentium 90
16 MB RAM
Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk
SVGA-Grafikkarte (1 MB VRAM)
Maus
Windows 95

Wo finde ich zusätzliche Informationen über Dark Reign?

Die wichtigsten Adressen zum Thema Dark Reign im World Wide Web:

Activision (Hersteller)
`http://www.activision.com`
Auran (Programmier-Team)
`http://www.auran.com`
Bomico (Distributor)
`http://www.bomico.de`

Die Benutzeroberfläche

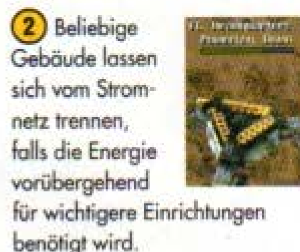
Luxusklasse



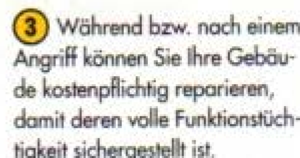
Das Interface von Dark Reign hat sich im Laufe der letzten Monate gewaltig verändert. In der aktuellsten Version erwartet den Spieler u. a. eine völlig überarbeitete Iconleiste am oberen Bildschirmrand und ein sauber durchstruktiertes Seitenmenü, mit dem einem das Kommandieren der Einheiten so angenehm wie möglich gemacht wird. Bis zur letzten Sekunde feilen die Designer an den Finessen der Oberfläche – es ist also durchaus möglich, daß sich das endgültige Spiel in einigen Details vom gegenwärtigen Look unterscheidet.



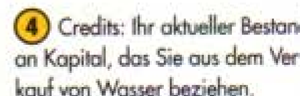
(1) Der Verkauf eines Gebäudes ist jederzeit möglich, nimmt jedoch einige Sekunden in Anspruch.



(2) Beliebige Gebäude lassen sich vom Stromnetz trennen, falls die Energie vorübergehend für wichtigere Einrichtungen benötigt wird.



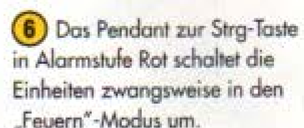
(3) Während bzw. nach einem Angriff können Sie Ihre Gebäude kostenpflichtig reparieren, damit deren volle Funktionstüchtigkeit sichergestellt ist.



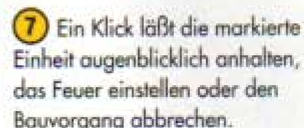
(4) Credits: Ihr aktueller Bestand an Kapital, das Sie aus dem Verkauf von Wasser beziehen.



(5) Die Bedeutung dieses Buttons wird sehr wahrscheinlich noch geändert. Derzeit setzt man damit unterbrochene Aktionen fort und gibt den Befehl zum Aufbruch.



(6) Das Pendant zur Strg-Taste in Alarmstufe Rot schaltet die Einheiten zwangsweise in den „Feuern"-Modus um.



(7) Ein Klick läßt die markierte Einheit augenblicklich anhalten, das Feuer einstellen oder den Bauvorgang abbrechen.

1 BUILD

■ Anstatt hektisch eine nicht enden wollende Iconleiste durchzuklicken, stellt Dark Reign gleich 15 Bauwerke bzw. Einheiten auf einmal dar. Es kommt noch besser: Wenn Sie die rechte Maustaste festhalten, können Sie stufenlos und blitzschnell durch diese Übersicht scrollen.

■ Im Gegensatz zu anderen Echtzeitstrategiespielen darf eine Einheit erst dann fabriziert werden, wenn Sie das gewünschte Gebäude anklicken. Vorteil: Sie können z. B. exakt bestimmen, in welcher Ihrer sechs Fahrzeug-Fabriken der nächste Schwung Scout Tanks hergestellt wird.

■ Anhand der eingefärbten Icons können Sie auf einen Blick erkennen, welche Einheiten und Gebäude bereits hergestellt werden können.

2 COMMS

■ Fein säuberlich werden alle teilnehmenden Spieler mit ihrer Farbe aufgelistet. Rechts daneben informieren die Icons (Feind, Neutral, Verbündeter) über das Verhältnis zur jeweiligen Partei.

■ Die Buttons „Credits" und „Units" übertragen beliebige Beträge bzw. Einheiten an einen vorher festgelegten Alliierten. Die Verbindungslinie zeigt, an wen die Spende geht.

■ Mit den fünf Einstellungen „All", „None", „Neutral", „Allies" und „Enemies" entscheiden Sie, wen Sie über die Chat-Funktion ansprechen wollen.



3 MENU

Selbstverständlich dürfen jederzeit Spielstände angelegt, geladen oder gelöscht werden. Desweiteren umfaßt das Options-Menü die Lautstärke-Regelung von Musik und Soundeffekten und beeinflußt das Spieltempo und die Geschwindigkeit des Scrollings. Auf Wunsch können Sie sich den Einsatzbefehl (Briefing) anzeigen lassen, die komplette Mission von Anfang an wiederholen, den aktuellen Einsatz aufgeben und das Spiel verlassen.



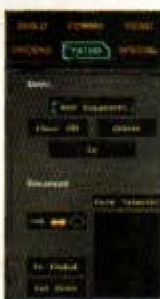
4 ORDERS

Gelegentlich empfiehlt es sich, den Einheiten bis ins Detail vorzuschreiben, wie sie sich in bestimmten Situationen zu verhalten haben. Beispiel: Ein Wachtrupp soll einen Frachter eskortieren und diesen bis zum letzten Blutstropfen verteidigen. Die Buttons „Tenacity" (Hartnäckigkeit), „Self Preservation" (Überlebenswillen) und „Autonomy" (Eigenständigkeit) werden aller Voraussicht nach ersetzt durch:

Damage Tolerance (Schadenstoleranz)
Soll die Einheit bei Gefahr für Leib und Leben den Rückzug antreten?
Independence (Unabhängigkeit)
Darf die Einheit im Zweifelsfall selbständig „vernünftige" Entscheidungen treffen oder nicht?
Pursuit Range („Raumdeckung")
Wie groß ist der Aktionsradius der Einheit?

Mehrere Voreinstellungen bieten erprobte Verhaltensmuster für die gängigsten Lebenslagen. In der endgültigen Version wird man u. a. zwischen "Harassment" (überraschender Angriff, danach sofortiger Rückzug), "Sentry" (der Scout-/Wach-Modus) und „Hunter Killer" (bedingungslose Zerstörung des anvisierten Objekts) wählen dürfen.

2 PATHS



■ Dieses Menü ist ausschließlich den Waypoints vorbehalten. Für den einmaligen Gebrauch hält man die Tabulator-Taste gedrückt und klickt die zu passierenden Wegpunkte an.

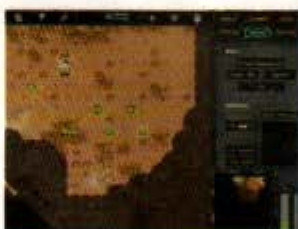
■ Bei häufig benötigten Strecken wählen Sie „Add Waypoints", legen die Etappen fest, klicken auf „To Global" und geben Ihrem Pfad einen beliebigen Namen. Anschließend kann der Spieler diesen Weg beliebigen Einheiten zuweisen.

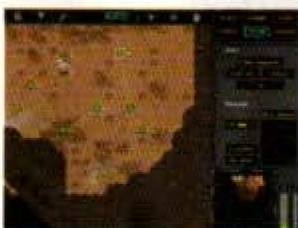
■ Mit „Get Units" markieren Sie automatisch alle Einheiten, die auf dem ausgewählten Pfad unterwegs sind.

■ „Clear All" löscht alle gesetzten Punkte eines Pfades, „Delete" beseitigt einzelne Positionen.

■ Durch Anklicken und „Ziehen" auf eine andere Stelle können Waypoints blitzschnell verschoben werden.

■ Die drei Symbole bestimmen, ob die Einheiten lediglich bis ans Ende der Route marschieren sollen, ob sie pingpongartig zwischen Start und Ziel hin- und herpendeln oder ob sie in einer Endlosschleife immer wieder von vorne beginnen.





Bestehende Waypoints lassen sich problemlos verschieben, ohne die gesamte Route neu anzulegen.

6 SPECIAL

Morph
Scouts und Sniper können sich zwecks Tarnung in leblose Objekte (Pflanzen, Felsbrocken) „morphen". Selbst in diesem Zustand sind sie aber noch steuerbar.
Revert
Der Morph-Prozeß läßt sich selbstverständlich jederzeit rückgängig machen.
Alternate State
Spezial-Einheiten wie der S.C.A.R.A.B. verändern auf Knopfdruck ihren Zustand bzw. ihre Form und nehmen z. B. eine kompakte Verteidigungsposition ein.
Camouflage
Dieser Button ist nur in Zusammenhang mit Einheiten wirksam, die in einen Tarn-Modus umschalten können.
Phase
Ist eine Phasing Facility vorhanden, die obendrein mit ausreichend Energie versorgt wird, graben sich die Phase-Einheiten der Freedom Guard im Boden ein und setzen ihre Reise unbemerkt unter der Oberfläche fort.
Unphase
Dieser Button beendet den „Phasing"-Vorgang und holt die Einheit wieder ans Tageslicht.
Dump Ressources
Soll einer der Transporter von Wasser- auf Taelon-Beförderung umgestellt werden, können Sie seine Fracht einfach an Ort und Stelle entsorgen.
Sell Water
Der Wasser-Vorrat wird automatisch verkauft, sobald die maximale Füllhöhe Ihres Silos erreicht wird. In Notfällen dürfen Sie Ihre Reserven jederzeit gewinnbringend verscheuern.
Pack/Unpack
Sie wollen oder müssen Ihre Basis verlagern? Nehmen Sie Ihre Gebäude doch einfach mit: Ein Frachter übernimmt den Transport einzelner Bauwerke zum gewünschten Zielort.



Zum Vergleich: So sah das Interface von Dark Reign noch im vergangenen März aus.

Baustelle



BLAU: Produktion möglich durch Anklicken des jeweiligen Gebäudes.
ROT: Produktion noch nicht möglich – es werden anderweitige Anlagen vorausgesetzt.

1 Wenn Sie den Mauscursor auf eines der roten Icons bewegen, informiert Sie ein kleines Fenster, welche Gebäude für diese Einheit vorausgesetzt werden. Auch erforderliche Upgrades werden angezeigt.
Durch mehrmaliges Anklicken eines Icons können Sie gleich mehrere Exemplare ein- und desselben Typs produzieren lassen.

2 Etliche Gebäude (z. B. das Hauptquartier) können ein- oder gar zweimal upgegradet werden, was wiederum die Voraussetzung für den Bau fortgeschrittener Anlagen darstellt.

3 Die beliebten Tarngebäude aus dem Multiplayer-Modus von Alarmstufe Rot stehen Ihnen auch in den Einzelspieler-Missionen zur Verfügung. Für ein Taschengeld stellen Sie täuschend echt wirkende Attrappen (z. B. ein Hauptquartier) auf.

4 **Mini-Map:** Die Übersichtskarte zeigt die Struktur aller bereits erkundeten Gebiete; bedingt durch den „Fog of War" werden aber nur jene Regionen im Detail dargestellt, in denen Ihre Einheiten und Gebäude auftauchen.

5 **Energie** (= eingelagerte Taelon-Kristalle)

6 **Wasserbestand**



Die Künstliche Intelligenz

Brainstorming

Erz-Transporter, die sich gegenseitig auf einer Brücke blockieren, und zeitlich exakt festgelegte Angriffe des Computergegners – gibt es einen Echtzeitstrategie-Fan, der noch nicht den Glauben an eine WIRKLICH gute "Künstliche Intelligenz" verloren hat? Wir haben uns mit Ian Davis, dem Chef-Programmierer von Activision, über jenes Thema unterhalten, das die Fans dieses Genres seit Command & Conquer am nachhaltigsten beschäftigt.





Was unterscheidet Eure KI von der KI anderer Spiele?

Die meisten Echtzeitstrategiespiele verlassen sich auf ein „Script", eine Art Drehbuch. Man kann fast die Uhr danach stellen: Nach zweieinhalb Minuten wird Deine Basis zum ersten Mal angegriffen, nach zwanzig Minuten wirst Du von der Luft aus attackiert und so weiter. Oder Deine Schiffe werden unter Beschuß genommen, sobald sie an einem bestimmten Punkt auf der Karte aufkreuzen. Es genügt also, die Mission „auswendig" zu lernen. Bei Dark Reign stellt sich der Computergegner auf DICH ein, nicht umgekehrt.



Das sagen viele...

Es ist eigentlich gar nicht so schwer, eine gute KI zu entwickeln, doch man muß sich vorher das nötige Handwerkszeug aneignen. Und das kann man alles in schlauen Büchern nachlesen. Wir haben das Rad nicht neu erfunden, sondern im Grunde nur die vorhandenen Erkenntnisse in einem Computerspiel umgesetzt. Das wichtigste war für uns die Wiederspielbarkeit – wie beim Schach: Das Spielbrett und die Figuren sind seit Jahrhunderten die gleichen, und trotzdem ist jede Partie anders.

Errichtet der Computergegner z. B. eigene Stützpunkte?

Aber ja! Er ersetzt nicht nur zerstörte Gebäude, sondern versucht auch, sie vorher zu reparieren. Wenn man dem PC nur ein Construction Rig zur Verfügung stellt, wird er nach wenigen Minuten einen Stützpunkt gezaubert haben, der von einer „menschlichen" Basis kaum zu unterscheiden ist.

Wie programmiert man sowas?

Wie ein menschlicher Spieler stellt auch der Computer erstmal fest: Wo bin ich überhaupt? Er schaut sich um, wo genügend Platz ist, um sich häuslich niederzulassen. Dann beginnt er mit dem Bau eines Hauptquartiers, gefolgt von einem Kraftwerk. Er produziert Construction Rigs und sucht nach Wasser und Taelon. Natürlich kennt er das Missionsziel und richtet seine Strategie danach aus. Wenn es Deine Aufgabe ist, seine Siedlung zu zerstören, wird er sich "einbuddeln" und sich defensiv verhalten. Und er kann nur dann produzieren, wenn er auch genügend Credits erwirtschaftet hat.

Keine Mogeleien?

Keine Mogeleien. Der Computergegner „sieht" nur jeweils das Gebiet, das er bereits aufgeklärt hat. Erst wenn er festgestellt hat, daß Du zehn Phase-Panzer hast, wird er zunächst genügend passende Gegenmittel bauen und Dich erst dann angreifen. So würde auch ein menschlicher Spieler handeln.

Wie „weiß" der Computergegner, wann er angreifen soll?

Je nach Kartengröße wird das gesamte Gebiet in 100 bis 300 einzelne Regionen aufgeteilt, die permanent nach Ihrer „Brisanz" gewichtet werden. Geht es beispielsweise um die Zerstörung des gegnerischen Hauptquartiers, wird er zunächst die gesamte Karte aufklären und sich ein Bild von Deiner Stärke machen. Wie ein menschlicher Spieler analysiert er sehr genau, welche Einheiten sich in welchem Teil der Karte befinden. Er überprüft: Wie stark sind diese Einheiten? Sind sie beschädigt? Welche Truppenstärke muß ich dem entgegensetzen? In die Berechnungen gehen u. a. die Landschaft, die Entfernung zum Ziel, die Hitpoints der eigenen und gegnerischen Einheiten, die jeweilige Panzerung und Bewaffnung und die Reichweite der Waffen ein.

Wie stellt Ihr sicher, daß ein Einsteiger nicht gnadenlos weggeputzt, ein Profi aber dennoch gefordert wird?

Dark Reign wird aller Voraussicht nach drei verschiedene Schwierigkeitsstufen bieten. Die zugrundeliegende KI ist in allen Fällen identisch; je höher der Schwierigkeitsgrad, desto effektiver baut und produziert der Computer und desto weniger Verzögerungen haben wir zwischen seinen Entscheidungen eingebaut. Der Mensch braucht nun mal etwas länger – und wenn es nur wenige Sekundenbruchteile sind –, um Einheit A oder Gebäude B zu konstruieren.

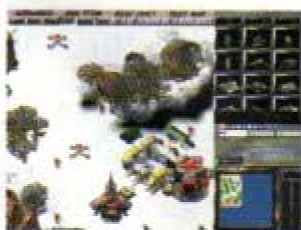
Der Szenario-Editor

Do it yourself

Es geht doch nichts über Selbstgemachtes: Activision liefert den Editor zum Kreieren eigener Einzel- und Mehrspieler-Missionen gleich mit. Und wenn man all die gebotenen Möglichkeiten nutzt, läßt sich damit tatsächlich ein völlig neues Spiel erschaffen. Wir haben den Dark Reign-Editor ausprobiert und sagen Ihnen, was Sie damit alles anstellen können.

Was leistet der Editor?

Im Prinzip besteht dieser Programmteil gleich aus mehreren Komponenten: Der Karten-Editor ist für das Design der Landschaft zuständig. Ein einziger Mausklick genügt für den Wechsel des "Tile-Sets", d. h. man kann jederzeit zwischen einer Dschungel-Landschaft und einer Sandwüste hin- und herschalten. Mit einem "Pinsel" in verschiedenen Strichstärken füllen Sie die Fläche mit "Bodenbelägen" (es gibt Dutzende von Texturen), senken die Umgebung ab, erzeugen einen Gebirgszug oder machen aus Tälern im Handumdrehen ganze Seen. Auch das "Verzieren" mit Felsen, Bäumen, Kratern oder Kakteen wird im Karten-Editor erledigt – mehr als 80 verschiedene Objekte umfaßt die Bibliothek, die obendrein erweitert werden kann. Sobald Sie allen Spielern Einheiten und Gebäude zugewiesen haben, laden Sie Ihre kleine Welt in den Mission-Editor, wo Sie für jede Partei die Missions-Ziele definieren. Daneben existieren noch weitere Tools, darunter der Unit-Editor, mit dem Sie die Werte aller Gebäude und Einheiten (Herstellungskosten, Panzerung, Waffenstärke, Produktionszeit usw.) verändern. Ein Sprite-Editor zum Einbinden eigener Grafiken, Animationen und Texturen im PCX-Format sowie ein Sound-Editor für das Integrieren von WAV-Dateien gehören ebenfalls zum Lieferumfang.





Vier verschiedene „Tile-Sets" werden von Haus auf mitgeliefert.

Wie groß dürfen die Karten sein?

Die einzige Limitierung stellt der vorhandene Hauptspeicher dar: Mit 16 MB RAM umfassen die Einsatzgebiete maximal 250 x 250 Segmente. Zum Vergleich: Das ist achtmal so groß wie eine Alarmstufe Rot-Karte!

Wie werden aus einzelnen Karten „richtige" Missionen?

Natürlich lassen sich einzelnen Einheiten vordefinierte Pfade zuweisen. Beim Missionsziel haben Sie die Wahl aus ca. 25 verschiedenen Varianten (z. B. Basis verteidigen, X Einheiten Wasser fördern), die man bei Bedarf mit "UND"- bzw. "ODER"-Verbindungen verknüpft. Beispiel: Gegnerische Luftabwehr zerstören UND alle Quellen besetzen ODER einen Spion ins Hauptquartier einschleusen.



Das „Terrain"-Menü enthält neben den Höhenstufen-Einstellungen auch alle Texturen, mit denen Sie die Karte „tapezieren" können.



Verschiedene Pinselstärken und -formen ermöglichen sowohl großflächiges als auch pixelgenaues Editieren der Landschaften.

Genügt der Editor professionellen Ansprüchen?

Bester Beweis: Der Editor wird auch von den Level-Designern bei Activision eingesetzt, um sämtliche Single- und Multiplayer-Karten zu entwerfen. Enthalten sind alle Funktionen, um innerhalb kürzester Zeit und mit denkbar geringem Aufwand anspruchsvolle Missionen zu kreieren. Man muß weder programmieren können noch in irgendwelchen Dateien nach kryptischen Hex-Werten suchen. Alles wird bequem und schnell mit der Maus und dem Windows-ähnlichen Interface erledigt. Und wer sich nicht gleich an eine eigene Mission heranwagen will, lädt einfach eine der mitgelieferten Beispiel-Karten und editiert diese nach Herzenslust.

Der Multiplayer-Modus

Cashflow

Das kennen Sie: Multiplayer-Allianzen in Echtzeitstrategiespielen laufen normalerweise auf einen "Nichtangriffspakt" hinaus – Motto: Tu' Du mir nichts, dann tu' ich Dir auch nichts. Dark Reign geht weit darüber hinaus, indem erstmals "echte Allianzen" möglich werden. Doch was muß man sich genau darunter vorstellen?



Freund und Feind werden u. a. im COMMS-Menü angezeigt.



Hardware

Direktverbindung

Man verbinde zwei PCs mit einem Nullmodemkabel (wird an die serielle Schnittstelle angestöpselt), und schon steht einem packenden Dark Reign-Duell nichts mehr im Wege.

Modem

14.400 Baud-Modems vorausgesetzt, können zwei Personen gegeneinander spielen.

Netzwerk

Wenn Sie Zugriff auf ein IPX-kompatibles Netzwerk haben, dürfen Sie wahlweise mit oder gegen sieben Kontrahenten aktiv werden.

Internet

Activision testet derzeit das hauseigene Internet-Angebot, das unter dem Namen Active-Net kurz nach Erscheinen von Dark Reign ans Netz gehen soll. Ähnlich wie die Command & Conquer-Spieler im "Westwood Chat" oder Diablo-Fans auf Blizzards Battlenet-Server, sollen sich hier Dark Reign-Süchtige aus aller Welt zum gemeinsamen Schlagabtausch treffen. Die Gemeinsamkeit mit Alarmstufe Rot: Abgesehen von etwaigen Telefon- und Provider-Gebühren soll die Nutzung kostenlos sein. Der Unterschied: Bei ActiveNet sind bis zu vier Spieler gleichzeitig zugange! Für die deutschen Dark Reign-Fans plant Activision einen eigenen lokalen Server zwecks besserer Performance.

Ein Bündnis in Dark Reign entspricht einem überzeugten „Ja, ich will!" auf die Frage: „Wollt Ihr einander lieben und ehren, in guten wie in schlechten Zeiten, bis daß das Missionsende Euch scheidet?". Im Klartext: Gemeinsam siegen, gemeinsam verlieren. Doch bis es dazu kommt, wird nach Möglichkeit brüderlich und schwesterlich geteilt – Einheiten, Ressourcen, Credits und Gebäude. Warum soll man für viel Geld im Westen eine Reparatur-Werkstatt bauen, wenn doch der Partner im Nordwesten bereits über eine solche Anlage verfügt? Steckt ein Verbündeter in einer finanziellen Klemme, begibt er sich nicht etwa zur intergalaktischen Schuldnerberatung, sondern läßt sich von seinen Partnern unter die Arme greifen. In Dark Reign funktioniert das denkbar unkompliziert: Sie tippen im Menü „COMMS" einfach den gewünschten Betrag ein und klicken auf „Credits".

Solidaritätsbekundungen

Nach der Devise „Kleine Geschenke erhalten die Freundschaft" dürfen ganze Einheiten transferiert werden. Zu diesem Zweck markiert man die entsprechenden Panzer, Soldaten usw. und beamt sie mit dem Button „Units" auf die andere Seite. Praktischer Nutzen: Wenn ein Bündnispartner von Panzer-Verbänden überrascht wird, genügt ein Hilferuf via Chat-Funktion, um seine Kollegen zu alarmieren. In Sekundenschnelle können diese dann ihre verfügbaren Einheiten markieren und die Kontrolle darüber an den bedrohten Alliierten übergeben. Wenn zwei sich zusammenschließen, hat ein Dritter nichts zu lachen: Drei Icons für jeden der bis zu acht Mitspieler legen fest, ob man sich freundlich oder feindlich gesonnen ist. Oder man beläßt es bei dem neutralen Status, den alle Teilnehmer zu Beginn einer Mission innehaben. Mitgeliefert werden aller Voraussicht nach 36 Multiplayer-Karten unterschiedlicher Größe, die speziell auf eine bestimmte Spieler-Anzahl zugeschnitten sind.

